

**PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI  
PENTINGNYA KESEHATAN MENTAL BAGI REMAJA**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

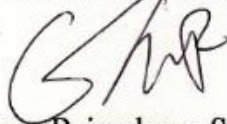
# **PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI PENTINGNYA KESEHATAN MENTAL BAGI REMAJA**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2021

Tugas Akhir Perancangan berjudul: **PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI PENTINGNYA KESEHATAN MENTAL BAGI REMAJA**, diajukan oleh Beatrice Cynthia, NIM 1612394024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 6 April 2021 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/ NIDN 0012048103

Pembimbing II/ Anggota



Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810615 201404 1 001/ NIDN 0015068106

Cognate/ Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP 19740730 199802 2 001 / NIDN 0030077401

Ketua Program Studi DKV/ Anggota



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan / Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui.

Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya telah mengantarkan penulis hingga dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI PENTINGNYA KESEHATAN MENTAL BAGI REMAJA**. Tugas akhir yang dibuat ini sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institusi Seni Indonesia, Yogyakarta.

Kemajuan teknologi serta kemudahan dalam mengakses informasi di jagat maya membuat topik mengenai kesehatan mental mulai banyak diketahui oleh masyarakat terutama di kalangan remaja. Kemudahan dalam menemukan informasi mengenai kesehatan mental saat ini tidak menutup kemungkinan masih adanya orang yang belum memahami pentingnya menjaga kesehatan mental dan lebih sekedar pada tahap mengenal atau mengetahuinya sekilas. Terutama dengan adanya stigma buruk mengenai kesehatan mental di dalam masyarakat.

Dalam perancangan ini, penulis membagikan informasi-informasi umum mengenai kesehatan mental meliputi pemahaman singkat mengenai apa itu kesehatan mental, penjelasan singkat mengenai beberapa gangguan mental yang ada disekitar, hingga informasi mengenai tenaga profesional yang dapat diakses. Informasi-informasi ini diringkas sedemikian rupa dalam bentuk web komik dengan penyampaian cerita yang ringan dan visual yang menghibur pembaca agar informasi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan didalam perancangan ini. Oleh karena itu, adanya masukan, kritik serta saran yang membangun sangat diterima oleh penulis demi kemajuan web komik ini kedepannya dan dapat bermanfaat bagi banyak pihak kedepannya.

Yogyakarta, 25 Maret 2021

Penulis,

Beatrice Cynthia

NIM 1612394024



## UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses tidak luput dari bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing I yang telah bersabar hati dalam membimbing dan memberikan masukan dalam proses pembuatan perancangan ini dari awal hingga akhir perancangan ini.
6. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II sekaligus Dosen Wali yang telah bersabar hati dalam membimbing, memberikan masukan serta waktunya dalam membimbing hingga akhir perancangan ini.
7. Teruntuk semua jajaran dosen S-1 DKV FSR ISI Yogyakarta, Pak Daru Tunggul Aji, Pak Asnar Zacky, Pak Umar Hadi, Pak Wibowo, Pak Edi Jatmiko, Bu Hesti Rahayu, Pak Arif Agung S, Pak I.T. Sumbo Tinarbuko, Pak Endro Tri Susanto, Pak Hartono Karnadi, Pak Prayanto Widyo H, Pak FX. Widyatmoko (koskow), Pak Terra Bajraghosa, Pak Gogor Bangsa, Pak Andi Haryanto, Pak Kadek Primayudi, Pak Aditya Utama, Ibu (Almh) Novi Mayasari, Ibu Heningtyas Widowati, Bu Syerly, Bu Alit yang telah membimbing hingga saat ini.
8. Segenap anggota keluarga tercinta yang telah memberikan doa serta dukungan selama melakukan studi di ISI Yogyakarta.
9. Untuk teman-teman seperjuangan dan seperantauan di Sewon: Indah, Ashr, Mba Didi, Alya, Itek, Marina, Elfa, Bagus, Iqbal, Anggoro, Ifa, Senpi, Safira, Dewi, dan teman-teman lainnya yang telah menerima, membantu dan memberi dukungan selama ini.

10. Untuk teman-teman SMA, Arnes, Vani, Verena, Livia, Carol, Jupe, Dhanny beserta grup Kelas Jawa dan teman-teman lainnya yang senantiasa mendukung dan memberi bantuan.
11. Untuk teman-teman Sahabat Petualangan Menuju Sesuatu yang telah memberikan pengalaman dan keberanian untuk membawakan topik terkait kesehatan mental.
12. Untuk teman-teman angkatan Kidang Alas DKV 2016 atas kebersamaannya selama ini.
13. Untuk semua burjo dan tempat makan lainnya di Sewon yang membantu keberlangsungan hidup di perantauan.



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Beatrice Cynthia

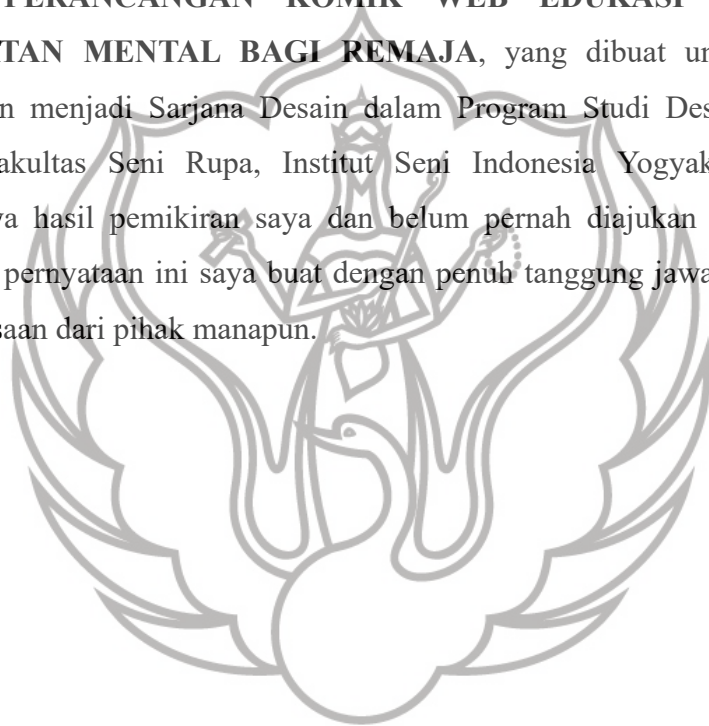
NIM : 1612394024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI PENTINGNYA KESEHATAN MENTAL BAGI REMAJA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 25 Maret 2021

Yang membuat pernyataan,

Beatrice Cynthia

NIM 1612394024

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Beatrice Cynthia

NIM : 1612394024

Fakultas : Seni Rupa

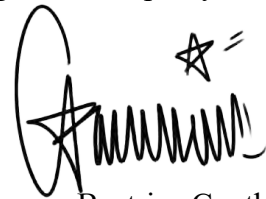
Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI PENTINGNYA KESEHATAN MENTAL BAGI REMAJA** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 25 Maret 2021

Yang membuat pernyataan,



Beatrice Cynthia

NIM 1612394024



## ABSTRAK

Gangguan mental dapat dialami oleh siapa saja, baik tua ataupun muda. Menurut data WHO, separuh penderita penyakit mental dimulai dari umur 14 tahun dan sebagian tidak terdeteksi di awal. Di Indonesia sendiri, angka remaja berusia >15 tahun yang menderita gangguan mental meningkat dari tahun 2013. Angka ini setiap tahunnya meningkat dan tidak sedikit yang tidak terdeteksi hingga mempengaruhi perkembangan di masa remaja hingga ke tahap dewasa. Adanya stigma dan kesalahpahaman di masyarakat terkait kesehatan mental membuat angka-angka tersebut meningkat dan tidak sedikit yang masih menganggap sebelah mata dengan topik ini, membuat sedikitnya orang yang benar-benar mencari mendapatkan bantuan yang tepat. Dari permasalahan yang ada maka perancangan ini merancang bagaimana mengemas materi edukasi pentingnya kesehatan mental yang disajikan dalam bentuk komik web.

Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi betapa pentingnya kesehatan mental bagi remaja. Untuk metode perancangan yang digunakan ialah menggunakan wawancara, observasi partisipatori, kajian pustaka, analisis film dan video. Perancangan yang dibuat dalam bentuk komik web ini menyasar target pembacanya yaitu remaja yang akan diunggah pada platform komik online. Komik yang berbasis web ini memberikan kemudahan bagi pembaca untuk dapat membacanya dikarenakan mudahnya untuk mengakses komik yang tersedia di platform komik web dan dapat diakses oleh siapapun, dimana saja dan kapan saja. Penyebaran komik secara *online* membuat informasi dapat disebar secara luas dan tidak terbatas hanya pada suatu daerah tertentu. Komik web ini berisikan informasi mengenai pemahaman umum tentang kesehatan mental, gangguan mental hingga informasi mendapatkan pertolongan profesional ini dibuat tidak hanya edukatif tetapi juga menghibur pembaca. Adanya visual komik yang berwarna-warni, karakter yang kartunis dan penggunaan bahasa sehari-hari digunakan agar topik yang diangkat terasa ringan ketika dibaca dan informasi dapat mudah dipahami. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat menambah referensi dalam membuat komik dengan topik yang terkait kesehatan mental dan dikemas dalam bentuk komik web.

Kata kunci: kesehatan mental, komik web, remaja

## **ABSTRACT**

*Mental disorders can be experienced by anyone, young or old. According to WHO data, half of people with mental illness start at the age of 14 and some are not detected at the start. In Indonesia itself, the number of adolescents aged > 15 years who suffer from mental disorders has increased from 2013. This figure increases every year and not a few are undetected and can affect the development process in adolescence to adulthood. The existence of stigma and misunderstanding in the community regarding mental health has made the number increase and many people still underestimate this topic, making the number of people really looking for professional help and getting the right help are few. From the existing problems, this design designs how to bring educational material on the importance of mental health which is presented in the form of web comics.*

*This design aims to educate how important mental health is for adolescents. For the design method used, are interview, observatory participation, literature review, film and video analysis. The design, which is made in the form of web comics, targets its target audience, namely teenagers, and it will be uploaded on an online comic. This web-based comic makes it easy for readers to read because it is easy to access comics that are available on the web comic platform and can be accessed by anyone, anywhere and anytime. The distribution of comics online allows information to be distributed widely and is not limited to a certain area. The web comic contains information on general understanding of mental health, mental disorders, and information on getting professional help, is made not only educational but also entertaining for readers with its visuals. With the help of colorful comic visuals, cartoonish characters and the use of everyday language can make the topics raised within the comic feels light when the reader reads it and the information can be easily understood. It is hoped that this design can add references in making comics with topics related to mental health and packaged in the form of web comics.*

*Keywords: mental health, webcomic, adolescent*

## DAFTAR ISI

<b>PERANCANGAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PERANCANGAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan .....	4
D. Batasan Masalah .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Definisi Operasional .....	5
G. Metode Perancangan .....	6
1. Metode Pengumpulan Data .....	6
2. Metode Analisis Data .....	7
3. Metode Konsep Desain .....	8
H. Tinjauan Pustaka .....	9
I. Skematika Perancangan .....	11
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>12</b>
A. Tinjauan Literatur Tentang Komik .....	12
1. Pengertian Komik .....	12
2. Fungsi dan Peranan Komik dalam Kehidupan Sosial .....	13
3. Sejarah perkembangan Komik .....	14
4. Bentuk dan Jenis Komik .....	21
5. Basis Media Komik .....	24
6. Elemen Komik .....	26
7. Kategori Teknik Pembuatan Komik .....	34
8. Kriteria Komik Yang Baik .....	35
9. Prosedur Proses Perancangan Komik .....	36
B. Tinjauan Literatur tentang Media Edukasi .....	38
C. Tinjauan Literatur tentang Kesehatan Mental Remaja .....	42

1. Pengertian Remaja.....	42
2. Kesehatan Mental.....	43
3. Gangguan Mental.....	48
4. Tenaga Professional.....	59
D. Tinjauan Literatur tentang Visual.....	62
1. Pengertian & Jenis Warna.....	62
2. Karakter & Simbolisasi Warna.....	66
3. Pengertian Tentang Tipografi.....	68
E. Tinjauan Buku Komik Yang Akan Dirancang.....	69
1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita.....	69
2. Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofi/Dasar Pemikiran.....	70
3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial.....	72
4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik sebagai Media Penyampaian Pesan.....	72
F. Tinjauan Buku Komik Pesaing di Pasaran.....	75
1. Imaginarium.....	75
2. Dr. Frost.....	78
3. Petualang Menuju Sesuatu.....	81
G. Analisis Data Lapangan.....	84
1. Analisis Profil Pembaca.....	84
2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan Komik yang Dirancang.....	87
3. Analisis Prediksi Dampak Positif Komik yang Dirancang.....	89
4. Analisis Data Kuisioner.....	90
H. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	97
1. Simpulan.....	97
2. Usulan.....	97
<b>BAB III KONSEP DESAIN.....</b>	<b>99</b>
A. Konsep Kreatif.....	99
1. Tujuan Kreatif.....	99
2. Strategi Kreatif.....	99
B. Program Kreatif.....	105
1. Judul Buku.....	105
2. Sinopsis.....	105
3. <i>Storyline</i> .....	106
4. Gaya <i>Layout</i> /Panel/Balon.....	123
5. <i>Tone</i> Warna.....	124
6. Tipografi.....	126
7. Sampul Depan dan Belakang.....	128
8. <i>Finishing</i> .....	128
C. Biaya Kreatif.....	128

1. Bahan dan Alat.....	128
2. Biaya persiapan.....	128
3. Ongkos Cetak .....	129
4. Biaya Penyelesaian .....	129
<b>BAB IV PROSES DESAIN.....</b>	<b>130</b>
A. Penjaringan Ide Karakter Utama dan Pendukung.....	130
1. Studi Visual Karakter.....	130
2. Studi Visual Unsur Properti .....	139
3. Studi Visual Unsur Arsitektural/Bangunan.....	142
4. Studi Visual Flora dan Fauna.....	145
5. Studi Visual Simbolisasi Gangguan Mental .....	146
6. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon .....	155
7. Layout Komik Secara Keseluruhan .....	157
8. Layout Sampul Depan dan Sampul Belakang Cergam.....	158
9. Final Design Buku Komik .....	160
B. GSM (Graphic Standard Manual) .....	183
C. Poster Pameran Tugas Akhir.....	184
D. Katalog Pameran Tugas Akhir .....	184
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>185</b>
A. Kesimpulan .....	185
B. Saran.....	187
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>188</b>
<b>WEBTOGRAFI.....</b>	<b>190</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>193</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan Sistematika Perancangan.....	11
Gambar 2.1. Penjelasan Tentang Pengertian Komik.....	12
Gambar 2.2. Contoh Komik Sebagai Media Iklan Karya Tahilalat.....	14
Gambar 2.3. Macam-Macam Sudut Pandang.....	27
Gambar 2.4. Macam-Macam Frame Size.....	28
Gambar 2.5. Penjelasan Mengenai Parit .....	29
Gambar 2.6. Balon Kata.....	30
Gambar 2.7. Contoh Penerapan Splash.....	32
Gambar 2.8. Contoh Implementasi Garis Aksi oleh Gambarnana .....	33
Gambar 2.9. Contoh Plewds, Emanata, Briffits .....	34
Gambar 2.10. Komik Ali Oncom Disertai Dengan Kop Komik .....	34
Gambar 2.11. Penjelasan Cara Kerja Komik sebagai Media Komunikasi .....	36
Gambar 2.12. Klarifikasi Warna Primer, Sekunder Tersier, Kuartar.....	63
Gambar 2.13. Lingkaran Warna .....	63
Gambar 2.14. Warna Monoton.....	64
Gambar 2.15. Laras Warna Harmonis .....	66
Gambar 2.16. Anatomi Huruf.....	69
Gambar 2.17. Penjelasan Tentang Mineral dalam Komik “Why?” .....	70
Gambar 2.18. Model Komunikasi Claude Shannon dan Warren Weaver.....	74
Gambar 2.19. Komik Imaginarium .....	75
Gambar 2.20. Contoh Infografis Mengenai Bipolar.....	77
Gambar 2.21. Simbolisasi Warna Karakter .....	77
Gambar 2.22. Penjelasan Mengenai Ciri dan Penanganan Akan Gangguan Mental.....	77
Gambar 2.23. Penjelasan Mengenai Stigma Seputar Psikologi .....	79
Gambar 2.24. Penjelasan Mengenai Konseling.....	80
Gambar 2.25. Penjelasan Mengenai Teori-Teori Menurut Para Ahli Bidang Psikologi.....	80
Gambar 2.26. Penjelasan Mengenai Gangguan Mental .....	81
Gambar 2.27. Komik Petualangan Menuju Sesuatu.....	81
Gambar 2.28. Penggunaan palet warna pada komik .....	83
Gambar 2.29. Penggunaan infografis pada komik .....	83
Gambar 2.30. Grafik Prevalensi Depresi Dikelompokkan Oleh Umur .....	84
Gambar 2.31. Tingkat Penggunaan Internet di Indonesia Berdasarkan Survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet) 2018.....	85
Gambar 2.32. Grafik Penggunaan Internet Berdasarkan Umur Tahun 2018 Oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet) .....	86
Gambar 2.33. Grafik Penggunaan Internet di Indonesia Oleh We Are Social.....	86
Gambar 2.34. Grafik Penggunaan Internet di Indonesia Oleh We Are Social.....	87

Gambar 2.35. 5 Genre Web Komik Teratas di Line Webtoon Indonesia Hingga Juni 2020 ....	88
Gambar 2.36. Presentase Responden Yang Pernah Mendengar Istilah Umum Kesehatan Mental .....	90
Gambar 2.37. Presentase Responden Yang Mengenal Literasi Kesehatan Mental .....	91
Gambar 2.38. Presentase Responden Yang Memahami Literasi Kesehatan Mental .....	91
Gambar 2.39. Presentase Responden Terkait Seberapa Penting Kesehatan Mental.....	92
Gambar 2.40. Presentase Responden yang Menjawab Tidak Memahami Literasi Kesehatan Mental .....	93
Gambar 2.41. Presentase Responden yang Menjawab “Ya” Dalam Memahami Literasi Kesehatan Mental Skala 1-2.....	93
Gambar 2.42. Presentase Responden yang Menjawab “Ya” Dalam Memahami Literasi Kesehatan Mental Skala 3-5.....	94
Gambar 2.43. Presentase Responden Menyadari Pentingnya Kesehatan Mental .....	94
Gambar 2.44. Presentase Responden Mengenai Hambatan Dalam Mencari Pertolongan Profesional .....	95
Gambar 2.45. Presentase Responden Terkait Bentuk Komik Web.....	95
Gambar 2.46. Presentase Responden Terkait Alasan Memilih Web Komik.....	96
Gambar 2.47. Presentase Responden Terkait Platform Membaca Komik Yang Paling Digemari.....	96
Gambar 2.48. Presentase Responden Terkait Durasi Membaca Komik Dalam Sehari .....	96
Gambar 3.1. Perbandingan Bentuk Tubuh Pada Animasi Amerika dan Animasi Jepang.....	102
Gambar 3.2. Contoh Perbedaan Sifat Karakter Berdasarkan Bentuk Badan.....	103
Gambar 3.3. Referensi Gaya Visual dari film “Troll Hunters” .....	104
Gambar 3.4. Referensi Gaya Visual Dari Serial Kartun “Steven Universe” .....	104
Gambar 3.5. Referensi Layout Komik .....	123
Gambar 3.6. Referensi Tone Warna 1.....	124
Gambar 3.7. Referensi Tone Warna 2.....	125
Gambar 3.8. Referensi Tone Warna Kontras .....	126
Gambar 3.9. Referensi Tone Warna 2 Warna .....	126
Gambar 3.10. Referensi Tone Warna.....	126
Gambar 3.11. Font Digital Strip .....	127
Gambar 3.12. Font Shine Bright .....	127
Gambar 3.13. Judul Komik .....	128
Gambar 4.1. Visualisasi dan Variasi Desain Karakter Ami .....	130
Gambar 4.2. Referensi Gaya Rambut.....	131
Gambar 4.3. Referensi Gaya Pakaian.....	131
Gambar 4.4. Referensi Seragam Sekolah.....	131
Gambar 4.5. Referensi Tas Ransel .....	131
Gambar 4.6. Referensi Transformasi Rambut Karakter.....	132
Gambar 4.7. Referensi Desain Pakaian Kuliah .....	132
Gambar 4.8. Desain Karakter Dr. Rama.....	133

Gambar 4.9. Referensi Desain Karakter Rama .....	134
Gambar 4.10. Referensi Seragam Sekolah Rama.....	135
Gambar 4.11. Referensi Desain Kasual Rama .....	136
Gambar 4.12. Desain Karakter Mentari .....	136
Gambar 4.13. Referensi Desain Seragam Mentari .....	137
Gambar 4.14. Desain Karakter Saki.....	137
Gambar 4.15. Referensi Desain Seragam Saki.....	138
Gambar 4.16. Referensi Desain Kasual Saki .....	139
Gambar 4.17. Referensi Properti Boneka Beruang .....	139
Gambar 4.18. Implementasi Boneka Beruang Dalam Komik.....	140
Gambar 4.19. Referensi Properti Bingkai Foto .....	140
Gambar 4.20. Implementasi Bingkai Foto Dalam Komik.....	140
Gambar 4.21. Referensi Properti Gelang .....	141
Gambar 4.22. Implementasi Gelang Dalam Komik.....	141
Gambar 4.23. Referensi Properti <i>Smartphone</i> .....	141
Gambar 4.24. Implementasi <i>Smartphone</i> Dalam Komik .....	142
Gambar 4.25. Referensi Ruang Tamu .....	142
Gambar 4.26. Implementasi Ruang Tamu Dalam Komik .....	142
Gambar 4.27. Referensi Bagian Luar Puskesmas .....	143
Gambar 4.28. Referensi Bagian Dalam Puskesmas .....	143
Gambar 4.29. Implementasi Puskesmas Dalam Komik.....	143
Gambar 4.30. Referensi Ruang Konsultasi .....	143
Gambar 4.31. Implementasi Ruang Konsultasi Dalam Komik .....	144
Gambar 4.32. Referensi Gapura Sekolah Dalam Komik .....	144
Gambar 4.33. Implementasi Gapura Sekolah Dalam Komik.....	145
Gambar 4.34. Referensi Kupu-Kupu.....	145
Gambar 4.35. Judul Komik .....	145
Gambar 4.36. Implementasi Kupu-Kupu Dalam Komik.....	146
Gambar 4.37. Simbolisasi Depresi Dalam Komik .....	156
Gambar 4.38. Refrensi Gestur Depresi Dalam Komik.....	156
Gambar 4.39. Penggunaan Warna Kesedihan Yang Mendalam .....	157
Gambar 4.40. Refrensi Karakter Warna Biru Simbolisasi Kesedihan.....	158
Gambar 4.41. Cuplikan Pada Film <i>Inside Out</i> .....	158
Gambar 4.42. Cuplikan Riley Menghindari Teman-Temannya.....	158
Gambar 4.43. Cuplikan Riley Tidak Konsentrasi Bermain Ice Hockey.....	159
Gambar 4.44. Gambar Perubahan Tone Warna Simbolisasi Rasa Hampa .....	159
Gambar 4.45. Simbolisasi Gangguan Kecemasan Dalam Komik.....	160
Gambar 4.46. Cuplikan Pada Film <i>Koe No Katachi (A Silent Voice)</i> .....	180
Gambar 4.47. Cuplikan Shoya Berinteraksi Dengan Temannya .....	181

Gambar 4.48. Cuplikan Penggambaran Tekanan Gangguan Kecemasan.....	18253
Gambar 4.49. Simbolisasi Skizofrenia Dalam Komik .....	153
Gambar 4.50. Cuplikan Film “A Beautiful Mind” .....	18254
Gambar 4.51. Cuplikan John Berhalusinasi .....	18254
Gambar 4.52. Cuplikan John Mendorong Istrinya .....	18455
Gambar 4.53. Refrensi Panel Webtoon "Villain Initialization" .....	18456
Gambar 4.54. Refrensi Balon Teks Webtoon "High School Solider".....	18456
Gambar 4.55. Sketsa Komik .....	18457
Gambar 4.56. Layout Panel dan Balon Teks Pada Komik .....	18458
Gambar 4.57. Final Layout Panel dan Balon Teks Pada Komik .....	18458
Gambar 4.58. <i>Thumbnail</i> Utama Komik .....	18458
Gambar 4.59. Sampul Depan Komik Setiap Episode .....	18458
Gambar 4.60. Sampul Belakang Komik Setiap Episode .....	18459
Gambar 4.61. <i>Mock Up</i> Final Design Komik .....	18460
Gambar 4.62. Final Design Komik Prologue .....	18463
Gambar 4.63. Final Design Komik Chapter 1 .....	18467
Gambar 4.64. Final Design Komik Chapter 2 .....	18470
Gambar 4.65. Final Design Komik Chapter 3 .....	18473
Gambar 4.66. Final Design Komik Chapter 4 Awal .....	18475
Gambar 4.67. Final Design Komik Chapter 4 Akhir .....	18477
Gambar 4.68. Final Design Komik Chapter Epilogue .....	18479
Gambar 4.69. Sticker Sebagai Media Pendamping .....	18480
Gambar 4.70. <i>Mock Up</i> Postcard .....	1841
Gambar 4.71. Tampilan Feed Ig pada Awal Cerita .....	18481
Gambar 4.72. Tampilan Feed Ig pada Akhir Cerita .....	1841
Gambar 4.73. Tampilan Konten Pribadi Instagram .....	1842
Gambar 4.74. Tampilan Konten Promosi Instagram .....	1842
Gambar 4.75. <i>Mock Up</i> GSM.....	18483
Gambar 4.76. Tampilan Isi GSM .....	18483
Gambar 4.77. Katalog Pameran Tugas Akhir .....	18484
Gambar 4.78. <i>Mock Up</i> Katalog Pameran Tugas Akhir .....	18484

## DAFTAR TABEL

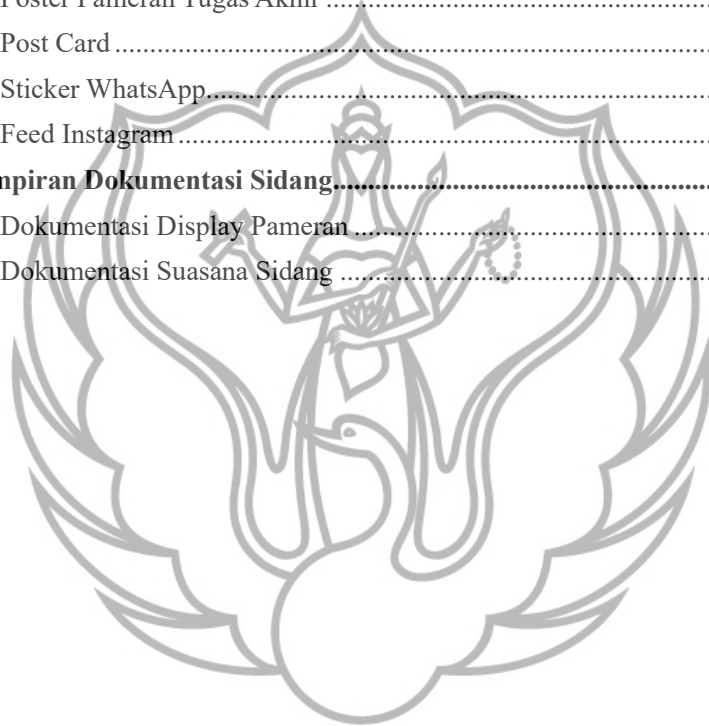
Tabel 2.1. Klasifikasi Genre Komik.....	24
Tabel 3.1. Storyline .....	123





## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	193
<b>A. Lampiran Wawancara.....</b>	<b>193</b>
1. Profil Narasumber .....	193
2. Surat Ijin Wawancara .....	194
3. Dokumentasi Wawancara .....	194
4. Lampiran Transkrip Wawancara.....	195
<b>B. Lampiran Survei Google Form .....</b>	<b>202</b>
<b>C. Lampiran Media Pendukung.....</b>	<b>208</b>
1. GSM (Graphic Standard Manual) .....	208
2. Katalog .....	216
3. Poster Pameran Tugas Akhir .....	217
4. Post Card .....	218
5. Sticker WhatsApp.....	218
6. Feed Instagram .....	218
<b>D. Lampiran Dokumentasi Sidang.....</b>	<b>220</b>
1. Dokumentasi Display Pameran .....	220
2. Dokumentasi Suasana Sidang .....	221



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

“Dalam badan yang sehat, terdapat jiwa yang kuat”, istilah yang tidak asing kita dengar ini bagaikan ajaran untuk menjadi pribadi yang sehat agar dapat menjalankan hari dengan baik. Badan yang sehat sendiri tidak hanya berasal dari sehat jasmani tetapi sehat juga secara pikiran atau mental. Menurut Kementerian Kesehatan Indonesia, kesehatan mental ialah kondisi ketika batin kita berada dalam keadaan tentram dan tenang, sehingga memungkinkan kita untuk menikmati kehidupan sehari-hari dan menghargai orang lain di sekitar. Penyakit mental sangatlah penting pasalnya penyakit mental sendiri menduduki peringkat ke-2 tertinggi setelah jantung di Indonesia berdasarkan World Economic Forum tahun 2016 (Edukasi Kompas.com, 2016). Sayangnya, kesehatan mental sendiri masih dianggap sebelah mata di Indonesia.

Penyakit mental dapat dialami oleh siapa saja, baik tua ataupun muda. Akan tetapi menurut data WHO, separuh penderita penyakit mental dimulai dari umur 14 tahun dan sebagian tidak terdeteksi di awal sehingga menambah beban psikologi pada masa perkembangan remaja. Di Indonesia, gangguan mental pada remaja berusia >15 berada pada angka 9,8% yang meningkat sebesar 6% dibanding tahun 2013 (Depkes.go.id, 2019). Salah satu kasus yang berhubungan ialah angka kasus bunuh diri yang tinggi di daerah Gunung Kidul. Sampai saat ini angka rata-rata bunuh diri di daerah ini lebih tinggi dibandingkan daerah-daerah lainnya. Sekitar 54% pelaku bunuh diri yang tercatat ialah orang-orang pada usia produktif dimulai dari umur 18 tahun dan 7% berasal dari anak-anak yang masih bersekolah (SuaraJogja, 2019).

Angka-angka ini bertambah setiap tahunnya karena masih kurangnya kesadaran akan kesehatan mental dan ditambah stigma negatif yang beredar di masyarakat, menurut Prisia Nasution, pendiri Kopi Panas Foundation yang berfokus pada isu kemanusiaan. Adanya perubahan alami

gejolak secara dinamis dan tuntutan sosial yang semakin tinggi membuat remaja menjadi rentan akan penyakit mental (Psikolog Elizabeth Kristi). Kurangnya pengetahuan akan ciri-ciri dari seseorang yang membutuhkan pertolongan Psikolog dan juga mengenai informasi penanganan lanjut membuat penanganan menjadi terhambat bahkan sampai bertahun-tahun, Salah satu contohnya ialah masih banyak yang tidak tahu tempat dan takut biaya untuk ke psikolog, padahal puskesmas sendiri telah menawarkan jasa konseling dengan dibantu BPJS. Padahal bila tidak ditangani, hal tersebut tidak hanya berdampak bagi diri sendiri melainkan dapat membahayakan orang lain bilamana sudah pada tahap membahayakan, seperti pengidap skizofrenia yang merupakan pelaku penusukan di Transjakarta karena mendengar bisikan gaib (Tribunnews, 2019).

Disamping kesehatan mental, masih terjadi kesalahpahaman di kalangan masyarakat sebagai sesuatu yang tabu. Pada dasarnya, gangguan mental dapat dialami oleh siapa saja, terutama remaja yang rentan akannya. Remaja yang saat itu sedang mengalami fase mencari jati diri juga mendapat tuntutan-tuntutan, seperti dari keluarga, sekolah, sosial, dan lingkungan, seperti teman sebaya. Ditambah dengan adanya media sosial yang mengubah gaya hidup remaja untuk berlomba menjadi yang terbaik, salah satu contohnya mulai dari *cyber-bullying* dengan *body shamming* seseorang karena tidak memenuhi standar kecantikan bagi beberapa orang dan dapat berujung depresi. Sayangnya, kasus gangguan mental masih dianggap remeh dampaknya, sehingga remaja perlu untuk memahami kesehatan mental mereka untuk melakukan pencegahan sebelum terlambat hingga jatuhnya korban yang menyebabkan kehilangan nyawa.

Isu kesehatan mental sendiri sudah mulai banyak diangkat dalam berbagai media. Alasan penulis memilih komik sebagai media edukasi, di antara lain komik dapat menyajikan pengalaman, informasi, dan pengetahuan yang kompleks dari suatu topik dengan dikemas secara lebih sederhana menjadi alur cerita dan dialog-dialog yang seakan-akan bercerita langsung kepada pembaca. Pembaca dapat merasakan adanya kesamaan pengalaman dengan cerita dan memusatkan perhatiannya untuk

terus membaca dengan visual dari panel-panelnya yang menghibur. Berdasarkan dari hal di atas, memunculkan niat penulis untuk membuat perancangan komik web mengenai kesehatan mental. Komik merupakan cerita yang terdiri dari gambar-gambar yang tersusun sebagai media untuk berkomunikasi. Hal ini disampaikan oleh Scott McCloud, seorang komikus, bahwa “komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya”. Komik sendiri saat ini sedang diminati keberadaannya pada web dan *platform* media sosial karena kemudahan untuk mengakses terutama dengan adanya *gadget*. Salah satu komik buatan Nurfadli Mursyid, yaitu Tahi Lalat kini telah mencapai jumlah *followers* sebanyak 1,6 juta di Instagram (Sindonews, 2015).

Perancangan komik ini akan menargetkan dari remaja di bangku SMP dan yang beranjak dewasa, berkisar 15-21 tahun. Komik ini berencana akan berisikan konten-konten, seperti pengenalan kesehatan mental, ciri-ciri, dan dampak kesehatan mental yang terganggu berujung menjadi penyakit mental, serta informasi untuk mencari bantuan ke psikolog. Alasan dipilihnya komik ialah komik dapat membantu dalam mengantarkan cerita untuk lebih diterima oleh pembaca karena adanya rasa kesamaan dalam pengalaman dan juga sedang diminatinya oleh para remaja saat ini. Menurut Indiria Maharsi (2011) dalam buku nya, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, komik memiliki fungsi selain menghibur tetapi juga dapat mengedukasi sehingga bisa dijumpai sekarang pada komik-komik strip online ataupun pada web komik sendiri. Platform web komik sendiri memungkinkan informasi dapat tersebar lebih luas karena kemudahan untuk diakses, membuat komik dapat dilihat oleh siapapun tidak terpaku hanya satu daerah saja, dan dapat dinikmati baik pembaca perempuan maupun laki-laki.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah bagaimana merancang komik web edukasi pentingnya kesehatan mental bagi remaja?

## C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan dari rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan dari perancangan ini adalah merancang web komik edukasi akan pentingnya kesehatan mental bagi remaja yang informatif dan mudah untuk diterima pembaca sehingga dapat meningkatkan pengetahuan serta kesadaran akan pentingnya kesehatan mental bagi target sasaran dan lingkungan sekitarnya.

## D. Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar pembahasan dari penelitian dapat terfokus kepada topik dari objek penelitian maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini akan berfokus seputar kesehatan mental meliputi pengertian sehat secara mental, ciri-ciri mental yang sehat dan terganggu, pengenalan dasar gangguan mental yang secara umum ditemukan, dan informasi untuk mendapatkan penanganan lebih lanjut.
2. Perancangan komik menggunakan media digital dan platform web komik *online* yang sudah ada.
3. Target audiens dengan jangkauan remaja hingga peralihan memasuki masa dewasa dengan usia mulai dari 15-21 tahun, terutama kepada remaja yang belum didiagnosa oleh ahli profesional dan yang memiliki kenalan dekat dengan ciri-ciri gangguan mental.

## E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audiens

Menjadi media hiburan sekaligus media edukasi mengenalkan



pentingnya kesehatan mental bagi dirinya dan lingkungannya.

2. Bagi Masyarakat

Menambah pengetahuan dengan media yang menghibur melalui web komik yang dapat memberikan pengetahuan tentang kesehatan mental secara umum.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam menyampaikan informasi dengan media web komik.

4. Bagi Dunia Perkomik Indonesia

Menambah bahan bacaan dengan topik seputar kesehatan mental dan gangguan mental.

5. Bagi Institusi

Menjadi bahan referensi dan ilmu dalam Desain Komunikasi Visual tentang perancangan komik.

## **F. Definisi Operasional**

1. “Komik” dapat didefinisikan sebagai media penyampaian pesan melalui serangkaian gambar-gambar yang tidak bergerak yang dibangun melalui lambang-lambang visual.
2. “Ilustrasi” dapat didefinisikan gambar untuk memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya.
3. “Psikologi” dapat didefinisikan ilmu yang mempelajari tentang jiwa.
4. “Kesehatan Mental” dapat didefinisikan kondisi kesejahteraan individu yang menyadari kemampuannya untuk mengelola stress sewajarnya, bekerja secara produktif, serta ikut serta berperan dalam komunitasnya.
5. “Remaja” dapat didefinisikan peralihan dari masa anak ke masa dewasa, meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa.
6. “Media Edukasi” dapat didefinisikan media yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima agar dapat terangsangnya pikiran, perasaan, perhatian serta minat peserta didik hingga terjadinya proses belajar.

## G. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini berasal dari:

#### a. Data Primer

Data primer dalam perancangan ini didapatkan dari:

##### 1) Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan mendatangi lembaga atau organisasi yang berkonsentrasi akan kesehatan mental maupun menangani gangguan mental yaitu dalam hal ini Puskesmas Sewon 1 Bantul di Yogyakarta pada instalasi pelayanan psikologi oleh Ghea Niasgita., M.Psi., Psikolog.

##### 2) Studi Pustaka

Studi pustaka yang bersumber dari buku, jurnal, artikel, internet yang memiliki kaitan dengan kesehatan mental dan gangguan mental.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder dalam perancangan ini didapatkan dari:

##### 1) Survei

Survei yang dilakukan merupakan pembagian angket kuisioner *google form* untuk mengetahui seberapa banyak yang mengetahui dan sadar tentang kesehatan mental.

##### 2) Film

Film yang digunakan yaitu yang mempunyai tema berhubungan dengan kesehatan dan gangguan mental. Beberapa film ialah "*The Beautiful Mind*" mengenai Skizofrenia, "*Koe no Katachi (Silent Voice)*" mengenai gangguan kecemasan dan isu seperti bunuh diri pada remaja, "*Inside Out*" mengenai pentingnya mengelola emosi yang dapat memicu gejala-gejala depresi.

##### 3) Video

Video yang digunakan merupakan video yang berasal dari

program program berita ataupun talkshow dengan mengundang professional maupun penderita sebagai narasumbernya. Beberapa video ialah, “Deteksi Gangguan Mental pada Anak dan Remaja” pada Indonesia Morning Show Net,”Incredible Animation on Battling and Overcoming Anxiety” pada BBC.

c. Instrumen Pengumpulan Data

Data didapatkan dari hasil wawancara dengan ahli profesional, data presentase hasil survei angket kuisioner, informasi mengenai kesehatan dan gangguan mental dari studi pustaka, dan gambaran akan pengalaman penderita gangguan mental melalui film dan video. Data-data tersebut didapatkan dengan bantuan alat berupa: buku, jurnal, *e-book*, alat tulis, alat perekam suara dan gambar (kamera, *smartphone*), serta laptop.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis data menggunakan metode 5W+1H (*What, When, Who, Why, Where + How*) yang digunakan sebagai pedoman dalam proses perancangan ini dari menemukan masalah, target audiens hingga menentukan media yang digunakan. Berikut penjabaran 5W+1H:

a. *What*:

Perancangan web komik edukasi akan pentingnya kesehatan mental bagi remaja.

b. *When*:

Perancangan dilakukan pada tahun 2020.

c. *Who*:

Target audiens berkisar dari 15-21 tahun yang merupakan remaja hingga beranjak dewasa.

d. *Why*:

Karena kesehatan mental sama pentingnya dengan kesehatan fisik yang masih kurang disadari.

e. *Where*:

Web komik akan dipublikasikan pada salah satu *platform* web komik yang sudah ada di Indonesia.

f. *How*:

Web komik mencakup data dari data yang sudah dikumpulkan sebelumnya meliputi perspektif akan keadaan kesehatan mental di masyarakat saat ini menurut praktisi, pengertian kesehatan mental, ciri-ciri mental yang sehat dan terganggu, pengenalan dasar gangguan mental yang secara umum ditemukan pada masa remaja hingga dewasa, hingga informasi untuk mendapatkan penanganan lebih lanjut.

3. Metode Konsep Desain

a. Penuangan hasil studi

Hasil dari studi pustaka, hasil wawancara dan survei kemudian digabungkan dan disaring kembali poin-poin yang akan dimasukkan kedalam komik.

b. Perancangan alur cerita/konten

Poin-poin yang telah dipilih kemudian akan dibuat menjadi alur cerita/konten, pada tahap ini juga menentukan pemilihan gaya bahasa pada komik.

c. Perancangan sketsa komik

Pada tahap ini selain merancangan panel-panel, juga perancangan akan asset visual untuk simbolisasi tertentu, penetapan *color pallete*, karakter, balon teks, serta alur perpindahan dari satu komik ke komik lain atau satu topik ke topik lainnya.

d. *Finishing* komik

Tahap ini meliputi pemberian *lineart*, warna, efek, serta memasukkan teks serta onomatope kedalam komik.

e. Validasi dan evaluasi awal

Validasi dan evaluasi disini yaitu ketepatan informasi dalam komik dengan narasumber yang juga menjadi *betareader*, kejelasan dalam membaca dan mengerti komik.

f. *Publish*

Tahap menentukan *platform* web komik serta jam tayang untuk menerbitkan komik.

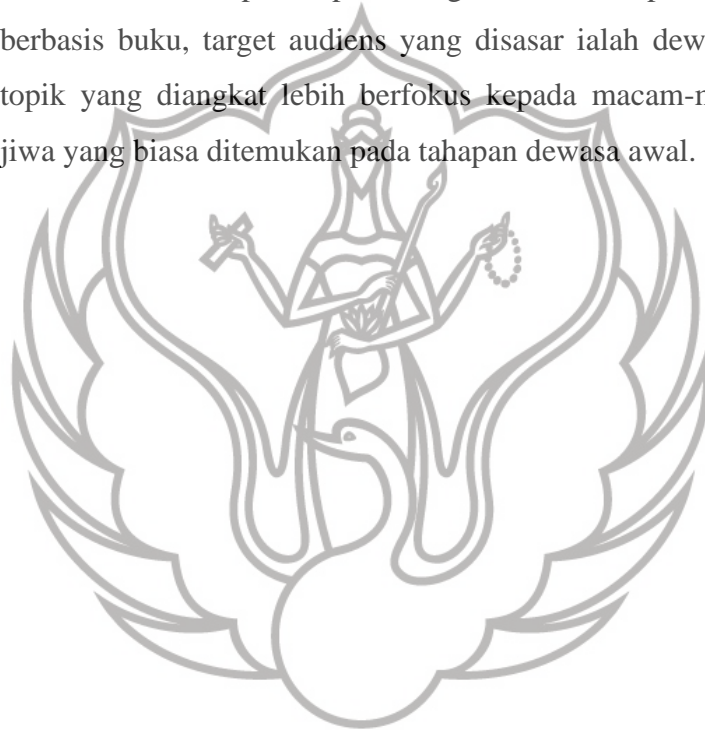
## H. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka sebagai refrensi sekaligus pembanding pada perancangan yang sudah ada untuk menghindari dari duplikat baik isi dan judul suatu penelitian. Tinjauan yang digunakan sebagai berikut:

1. Perancangan oleh Stephanie Devina Sutanto, Maria Nala Damajanti, Jacky Cahyadi dari prodi Desain Komunikasi Visual, fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra Surabaya dengan judul “Perancangan Buku Cerita Tentang Pengelolaan Kesehatan Mental Bagi Remaja.” Tahun 2014. Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan buku cerita yang dapat menarik kaum remaja untuk membantu dalam mengelola kesehatan mental. Metode pengumpulan data berasal dari wawancara, observasi dan beberapa referensi buku dan artikel. Wawancara dilakukan dengan mendatangi psikolog, guru dan juga beberapa orang tua untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi kesehatan mental pada remaja terutama di lingkungan sekolah. Perbedaan pada perancangan ialah lebih berfokus kepada permasalahan konsep diri remaja dalam ranah kehidupan sekolah (SMP dan SMA) yang khusus bertempat tinggal di kota Surabaya. Cara penggambaran dalam buku ilustrasi dengan membuat karakter-karakter yang berlatar kehidupan saat SMA dengan karakternya yang mempunyai latar belakang yang berbeda. Karakter-karakter ini mempunyai permasalahannya sendiri (seperti tidak percaya diri, sombong, mudah marah) hingga akhir dalam buku menemukan titik terang dari masalah mereka. Media yang digunakan pada perancangan ini berbasis buku.
2. Perancangan oleh Hesti Maharasmi dari prodi Desain Komunikasi Visual, fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Perancangan Buku Panduan Berbasis Ilustrasi Tentang *Mental Illness* dan Cara Menyikapinya Untuk Dewasa Awal.” Tahun 2018. Latar belakang dari perancangan ialah pada masa dewasa

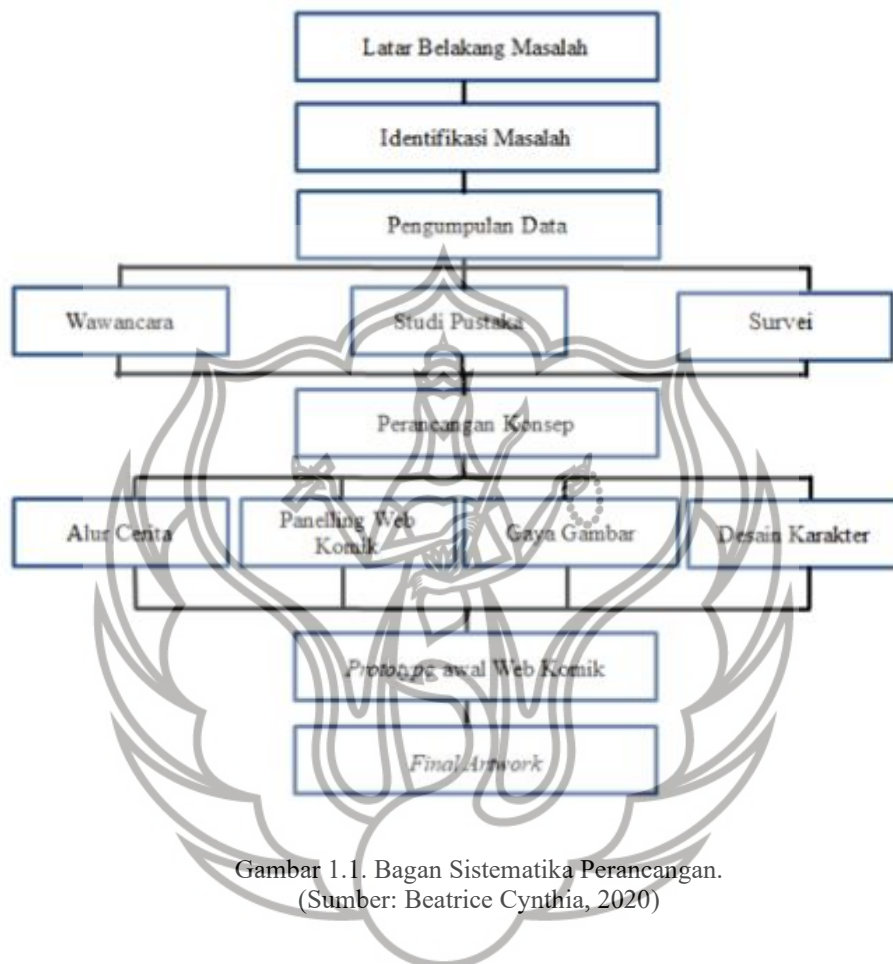


awal merupakan fase yang rentan terhadap perubahan lingkungan yang dapat mempengaruhi kesehatan mental. Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang *mental illness* dan juga tindakan yang dilakukan apabila ada kerabat dekat yang menunjukkan gejala-gejalanya. Perancangan mengumpulkan data melalui wawancara dan kuesioner, seperti mendatangi langsung sebuah rumah sakit jiwa di daerah Surakarta dan beberapa teman dari perancang yang menunjukkan *mental illness*. Hasil wawancara ini selanjutnya dikembangkan menjadi alur cerita dari buku panduan berbasis ilustrasi. Perbedaan pada perancangan ini selain pada medianya yaitu berbasis buku, target audiens yang disasar ialah dewasa awal dengan topik yang diangkat lebih berfokus kepada macam-macam gangguan jiwa yang biasa ditemukan pada tahapan dewasa awal.



## I. Skematika Perancangan

Skematika perancangan merupakan gambaran dari langkah-langkah yang dilakukan dalam suatu perancangan. Berikut bagan tahapan dari awal sampai akhir dari perancangan ini:



Gambar 1.1. Bagan Sistematika Perancangan.  
(Sumber: Beatrice Cynthia, 2020)